

## **A desumanização do ser humano como processo de construção de sentido no Anti-herói Justiceiro**

### *The dehumanization of the human being as a process of construction of meaning in the Anti-Hero Justiceiro*

Alberto Ricardo PESSOA<sup>1</sup>

#### **Resumo**

O presente artigo analisa o processo de construção do Anti- herói Justiceiro a partir do processo de desumanização de seu alter ego Frank Castle, presente na história *The Punisher: Born*, do escritor Garth Ennis. A partir da construção de diálogo entre as obras que tratam de personagens de Guerra de autores como Stanley Kubrick e Garth Ennis, iremos avaliar a digressão de Frank Castle durante a guerra do Vietnã. A trilha de morte e destruição o transformou num ser que não deseja o final da guerra, mas a manutenção da sua condição de soldado. A questão norteadora deste artigo é analisar um personagem que em princípio é um coadjuvante do universo do Homem Aranha, mas devido a sua popularidade midiática contemporânea cria um próprio universo em torno de si e tem a sua concepção reconfigurada a partir do lugar comum da popularização dos heróis dos Comics que é a guerra. Se nos primórdios dos comics os seus autores relacionaram o super herói ao estereótipo vencedor da guerra, com personagens como Capitão América, Garth Ennis retrata o herói oriundo de uma guerra perdida. O presente estudo contempla a construção de sentido na obra *The Punisher: Born*, relaciona a obra com a narrativa audiovisual *Nascido para Matar* de Stanley Kubrick e personagens midiáticos que contribuíram na construção do imaginário coletivo do veterano de guerra do Vietnã e que embasam a fábula do Justiceiro.

**Palavras-chave:** Desumanização. Construção de sentido. Anti-herói. Justiceiro.

#### **Abstract**

This article analyzes the process of construction of the Punisher Anti-hero from the dehumanization process of his alter ego Frank Castle, present in the story *The Punisher: Born*, by the writer Garth Ennis. From the construction of dialogue between works dealing with War characters by authors such as Stanley Kubrick and Garth Ennis, we will evaluate the tour of Frank Castle during the Vietnam War. The trail of death and destruction turned him into a being who did not want the end of the war, but the maintenance of his status as a soldier. The guiding question of this article is to analyze a

---

<sup>1</sup> Professor Pós-Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB. Email: albertoricardopessoa@cchla.ufpb.br

character who is in principle an adjunct to the Spider-Man universe, but because of his contemporary media popularity he creates a universe around himself and his conception is reconfigured from the commonplace of popularization of Heroes of Comics that is war. If in the early days of comics its authors linked the super hero to the war-winning stereotype, with characters like Captain America, Garth Ennis portrays the hero from a lost war. The present study contemplates the construction of meaning in *The Punisher: Born*, relates the work with Stanley Kubrick's born-to-kill audiovisual narrative and media characters who contributed to the construction of the collective imagery of the Vietnam war veteran and which underlies the fable of the Punisher.

**Keywords:** Dehumanization. Construction of sense. Anti hero. Punisher.

## Introdução

A história é ambientada em outubro de 1971, na Guerra do Vietnã (1961- 1975), na base Valley Force, divisa de Camboja, da qual é apresentado Frank Castle como fuzileiro e líder de um pelotão do exército americano que precisa protegê-los dos vietcongues e dos próprios soldados, enlouquecidos pelos horrores do conflito em seus últimos 04 dias de permanência na guerra. De acordo com Michael Chiment, “Os *short-timers* são soldados que já cumpriram seu dever e logo voltarão para casa”. (2013, p.207)

Garth Ennis<sup>2</sup>, ao escrever a sinopse para *The Punisher: Born*, descreve Frank Castle da seguinte forma:

(...) Um dos subordinados é o capitão de 22 anos Frank Castle, com seu olhar infernal e impressão de de estar em casa. (...) Frank gosta desse momento no Vietnã, em que Frank realmente pode realizar qualquer coisa. Ele gosta de ação, da adrenalina, e ele está começando a descobrir que gosta de matar. (2016, p.97, tradução nossa.)

Michael Herr, roteirista de *Nascido para Matar*, pondera acerca do imaginário da guerra e o efeito no ser humano em seu cotidiano.

A guerra é excitante, palpitante. Para quem a vive ela é uma prova, uma iniciação, algo horrível e detestável. (...) Penso que não há desculpa para que as pessoas matem umas às outras, mas ao mesmo tempo aceito o fato de que isso vai continuar, porque está em nós e

---

<sup>2</sup> “(...) One of his subordinates is 22- year old Captain Frank Castle, up to his eyeballs in hell and never at home than here. (...) Frank enjoys his time in Vietnam inasmuch as Frank truly enjoys everything. He likes action, he likes adrenaline, and he’s starting to discover, he likes killing.”

temos de expressá-lo. Fazemos isso todos os dias nas ruas, através de pequenas agressões. E, quando as agressões são institucionalizadas, o resultado é a guerra. (2016, p.97)

Ao longo da trama, Frank Castle apresenta, por meio de sua relação com os personagens, marcas de discurso próprios do Justiceiro, tais como a relação não emocional com o inimigo, o conceito distorcido de justiça, a empatia ao inocente, o alienado e a declaração de guerra a um inimigo que não pode derrotar.

Garth Ennis relata ao longo da história o completo processo de desumanização dos soldados e que tem o seu ápice de bestialização quando soldados vietcongues invadem o quartel general de Castle.

O que ocorre na sequência é um massacre deliberado de ambos os lados. Por fim, quem resta dessa chacina é Frank Castle, ou seu corpo. Sua humanidade se foi e o que ficou foi o Justiceiro.

Garth Ennis<sup>3</sup> descreve assim esse momento:

As tropas norte-americanas encontram Frank: ele está de pé, coberto de sangue, segurando um pedaço de metralhadora quebrada como um taco. Duas dúzias de mortos N.V.A ao seu redor, cada homem brutalmente espancado até a morte. (2016, p.98, tradução nossa.)

Frank retorna para os Estados Unidos e reencontra sua família e entende que a mesma é o último elo entre o homem que foi ao Vietnã e o Justiceiro que volta da guerra. Um elo que será rompido com a morte de sua família.

## **O Super Herói como construção do imaginário vitorioso americano**

Gerry Conway criou o personagem Justiceiro baseado em uma tendência cinematográfica da década de 1970 que consistiu na criação de personagens que alternava entre a legalidade e a marginalidade, acusando, julgando e executando pessoas no seu controverso conceito de Justiça.

Referências como Charles Bronson em desejo de matar foram preponderantes para a construção psicológica do Justiceiro. Garth Ennis, responsável pela série

---

<sup>3</sup> “(...) the U.S troops find Frank: he stands stock still, covered in blood, holding a chunk of broken machine-gun like a club. Two dozen dead N.V.A. lie around him, each man brutally battered to death.” (Tradução nossa)

analisada neste artigo, se aproxima de Stanley Kubrick para a construção de Castle na Guerra do Vietnã.

Trata-se de um conceito completamente inovador, uma vez que a maioria dos personagens clássicos tiveram suas origens relacionadas mais especificamente a Segunda Guerra Mundial. Personagens como Capitão América, Namor e Mulher Maravilha entre outros foram responsáveis por publicar e estabelecer a imagem do herói americano.

Os Comics criaram personagens que são a Mitologia Americana. Se os Gregos tinham seus personagens idealizados e os Judeus personagens representantes de seu povo direcionados pelo próprio Deus, os Estados Unidos agora tinham seus próprios heróis adaptados para uma mídia e consumidos, acima de tudo, por jovens e adolescentes em fase de formação intelectual.

Coogan<sup>4</sup> descreve como

um personagem heróico com uma missão altruísta, pró-social; com superpoderes - capacidades extraordinárias, tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas altamente desenvolvidas; que tem uma identidade de super-herói manifestada num codinome e trajes icônicos, os quais tipicamente expressam sua biografia, caráter, poderes ou origem (transformação de pessoa ordinária em super-herói); e que é genericamente distinto, ou seja, pode ser distinguido de personagens de gêneros relacionados (fantasia, ficção científica, detetive etc.) por uma preponderância de convenções genéricas. Frequentemente super-heróis têm dupla identidade, sendo ordinária delas geralmente um segredo muito bem guardado (2006, p.30, tradução nossa).

O personagem é publicado em revistas formato Comics e dentro da construção de sua fábula encontramos elementos que são alheios a uma realidade de guerra mas aplicável ao ser mitológico americano.

---

<sup>4</sup>“ (...) a heroic character with selfless, pro-social mission; with super powers - extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret.” (Tradução nossa)

Figura 01



Fonte: KIRBY, 1941.

Em um combate essencialmente bélico, o Sentinela da liberdade utiliza apenas um escudo como arma. Não há indícios de que Capitão América tenha matado alguém na Guerra e seu senso de justiça e honestidade são de natureza ilibada.

Esse herói foi referência e construção do imaginário do herói americano para jovens, adolescentes, famílias e sociedade americana em tempos de guerra, tanto que o mesmo cuida, protege e transforma em parceiro um jovem soldado denominado Bucky Barnes.

A origem de Capitão América permanece inalterada desde 1941, mesmo que a sociedade americana tenha experimentado novas guerras e uma nova ciência dos Capitão América é um dos principais exemplos de personagem americano mitológico. Personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby, foi moldado especificamente para retratar e inspirar jovens a seguir o modelo de vida hétero normativo americano.

Steve Rogers era um jovem aspirante a soldado, com ideais patrióticos norte americanos que foi recusado a ir para a Segunda Guerra Mundial devido sua condição física.

Convidado por um cientista para um experimento chamado projeto Super soldado, Steve Rogers se submete como cobaia e após receber uma combinação de raios Vita e um soro, ele deixa de ser um rapaz franzino para um atleta.

Caracterizado com um uniforme baseado nas cores americanas ele vai para a Segunda Guerra sob a alcunha de Capitão América.

Segundo Campbell,

um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (2007, p.36)

Justiceiro acaba por ser um personagem desmistificado e mais próximo dos problemas contemporâneos dos quais vivem à nossa sociedade. Garth Ennis reconfigura a origem do personagem Justiceiro estabelecendo um paralelo com os heróis desenvolvidos no período entre guerras, mas apontando outro ponto de vista, o do herói que perde a guerra, que se traumatiza com o que viu no dia a dia do combate e que se desumanizou a ponto de se tornar um ser frio, focado na destruição do inimigo.

De acordo com Michael Ciment:

No Vietnã, o senso do absurdo dominava, a opinião pública americana não apoiava realmente as tropas e estas já desorientadas, já não sabiam por que lutavam. Não é surpreendente, então, que as perdas por suicídio depois da volta da guerra tenham sido maiores do que as mortes em combate. O Vietnã foi também a primeira guerra que os Estados Unidos perderam e, além disso, em um clima de dúvida quanto à sua missão. (2013, p.211)

Nos Comics temos diversos exemplos de personagens que são feitos de traumas oriundos da guerra. Magneto era um garoto judeu que perdeu sua família nos campos de concentração nazista. Bazuca é um soldado oriundo de um projeto de criação de super soldados, semelhante ao Capitão América, mas que lutou na Guerra do Vietnã. A guerra e os remédios que ele o soldado tomou o deixaram psicótico.



Figura 02



Fonte: MILLER; MAZZUCHELLI. 1986.

Comediante é um super herói que apresentava uma personalidade dúbia desde antes da Guerra do Vietnã, entretanto é no momento em que ele é destacado para lutar no conflito que o seu processo de desumanização se completa. Uma vietcongue entra em um bar onde Comediante estava descansando e bebendo com soldados americanos.

Ela o inquire acerca de uma suposta responsabilidade sobre a paternidade da criança que a mesma está esperando. Comediante nega e a trata com desdém. Indignada ela o feriu com uma garrafa quebrada no rosto. Comediante então a espanca e desferiu tiros contra a garota, ceifando sua vida. Comediante ainda iria cometer genocídios em aldeias, matando soldados vietnamitas, homens, idosos, mulheres e crianças.

Mesmo personagens criados com o intuito de ser seres idealizados aplicaram processos questionáveis de justiça na guerra. O maior exemplo é a Mulher Maravilha que incentivou e participou de um linchamento coletivo de homens que violentaram camponesas.

Essas versões apresentadas possuem um ponto de convergência que são seus escritores. Alan Moore, Darwyn Cooke, Brian Singer e Garth Ennis são expoentes da década de 80 e 90, ou seja pós guerra do Vietnã e não possuem compromisso com versões propagandistas americanas.

Figura 03



Fonte: MOORE; GIBBONS. 1987.

Em relação ao posicionamento político dos autores de histórias em quadrinhos da década de 80 e 90, Pinheiro destaca:

Ao longo das décadas e ainda hoje, muitos dos roteiristas e artistas da área têm, de fato, se posicionado politicamente como liberais (na acepção do termo no contexto norte-americano), boa parte deles formada por descendentes de judeus, italianos e hispânicos, no geral adeptos de uma visão cosmopolita e socialmente consciente dos EUA (DIPAOLLO, 2011). Além disso, entre os autores mais renomados da indústria estão os britânicos Alan Moore, Mark Millar, Warren Ellis e Grant Morrison - oriundos da classe trabalhadora do Reino Unido e/ou simpatizantes do Partido Trabalhista do país, que construíram



suas carreiras escrevendo roteiros iconoclastas e apologéticos a ideias e causas como anarquismo, liberdade de expressão, anti belicismo e ambientalismo. (2016, p.45)

Figura 04



Fonte: COOKE. 2006.

É importante frisar que dentre os personagens citados como heróis o único personagem que possui a guerra com núcleo formador e direcional de caráter é o Justiceiro, uma vez que Comediante já era um herói antes da Guerra do Vietnã, Magneto é retratado como um terrorista na maior parte de suas apresentações como personagem e a Mulher Maravilha possui esse capítulo como um evento isolado, oriundo da visão específica de um autor. No caso do Justiceiro a versão de Ennis se sustenta e é desenvolvida pelos seus escritores posteriores como Jason Aaron, Becky Cloonan entre outros.

## **A desumanização do humano no processo de construção do Anti - Herói Justiceiro.**

Garth Ennis apresenta de maneira progressiva ao longo da trama *The Punisher: Born* as marcas de discurso que iremos encontrar na fábula do Justiceiro e que complementa a concepção original de Gerry Conway para o personagem.

Conway criou inicialmente um Frank Castle idealizado, sem traumas de guerra e que iria se transformar em Justiceiro após o assassinato de sua família. Steven Grant é o escritor que realizou as principais obras de referência pós Conway e manteve o mesmo tom idealizado de Frank, apesar de aprofundar a personalidade do Justiceiro a ponto de torná-lo o psicótico que vemos em Ennis, mas que deixa uma questão norteadora, que é a figura de Frank Castle.

O mérito de Garth Ennis é mostrar um Frank Castle que se desumaniza ao longo de um processo que se inicia com a crença de Castle nas instituições americanas, tais como o exército e termina com a descrença em qualquer processo civilizatório. O Justiceiro é um personagem anárquico em essência.

Garth Ennis começa o processo de desumanização de Frank Castle logo na primeira parte da *Graphic Novel* com a narrativa sob o ponto de vista de Stevie Goodwin, um soldado que representa o ideal norte americano de bondade, patriotismo, homem romântico e herói do mundo. Stevie descreve Frank Castle como homem que pode proteger e liderar o batalhão, mas que é nítido em suas ações que está deixando de ser um herói de guerra para se tornar uma máquina fria de combate.

Ennis realiza assim uma comparação entre o herói idealizado, que observamos em Stevie e o herói necessário, no caso Frank Castle. Ambos se encontram durante a história e se ajudam a entender um ao outro. De acordo com Garth Ennis<sup>5</sup>,

Enquanto Frank pode representar a máquina de guerra sombria, o ideal Americano no pior sentido da palavra (outro ponto que eu não pretendo trabalhar de forma demasiada), jovem Stevie é a América no seu melhor. (p.97,2016, tradução nossa.)

---

<sup>5</sup> “While Frank might represent the grim, unstoppable, end-in-itself U.S war machine at its worst (another point I don’t intend overplaying), young Stevie is America at its best.”

Outro elemento do qual Garth Ennis pondera é o fato dos soldados serem chamados por apelidos ou codinomes. A guerra tira sua identidade civil e entrega uma ficha com um número. No meio do conflito o soldado é novamente reconfigurado, dessa vez com apelidos.

Stanley Kubrick utilizou o mesmo artifício na construção de seus personagens em *Nascido para matar*. De acordo com Michael Ciment:

Antes de morrer baleados, os soldados serão privados de sua identidade e chamados por apelidos como Joker, Animal Mother, Eightball, Cowboy, Rafterman, Pyle (nome de um herói idiota de uma série de TV), Crazy Earl. (2013, p.208)

Quem estabelece uma relação análoga a Frank Castle é o personagem negro Angel. Trata-se de um soldado que não tem ilusões acerca do seu fim naquele conflito e na descrença total nas instituições.

Assim como Castle ele também passa por um processo de desumanização, mas por meio do entorpecimento das drogas. Angel também estabelece uma relação complementar com Stevie, porém de cunho dependente, tendo Stevie como uma espécie de protetor e orientador. No final da história o quadro se inverte e quem acaba sendo orientado acerca do fim inevitável é Stevie.

Figura 05



Fonte: ENNIS; ROBERTSON. 2016.

Figura 06



Fonte: KUBRICK, 1987.

Garth Ennis dialoga com Kubrick, ao transformar as armas em personagens, a ponto de desempenharem um papel de protagonista na trama. O exemplo maior é a arma de Castle que ele empunha quando a situação está desfavorável. A sequência de traumas que resultam na bestialização humana ocorrem ao longo da narrativa.

Soldados apostam acerca da possibilidade de um avião ser abatido ou não pelo inimigo. Após os soldados de Castle emboscaram um grupo de vietcongues e os aniquilaram, comemoram o acerto de um fugitivo com uma granada. Nesse mesmo episódio é realizado pelos soldados rituais como a retirada do escalpo de vietcongues.

O racismo é apresentado durante toda a história, bem como variáveis de estupro, coletivo, individual, homossexual e heterossexual. As sucessivas mortes e os constantes testemunhos das mesmas a ponto de anular a comoção humana e a completa falta de empatia ao inimigo, que não tem rosto, nome ou história. Todos são chamados de Charlie.



Figura 07



Fonte: ENNIS; ROBERTSON, 2016.

De acordo com Stanley Kubrick:

Eles não estavam culturalmente preparados para enfrentar a situação na qual se encontraram e saber que cada homem, cada mulher, cada criança podia ser um vietcongue não melhorava as coisas. As tropas sabiam que não havia esperança na guerra e que as pessoas em casa recebiam uma imagem falsa dela. A guerra era um mal, os soldados e civis eram suas vítimas. (2013, p.213)

Frank Castle não humaniza o inimigo em *The Punisher: Born*. O exemplo mais emblemático é quando os soldados encontram uma garota vietcongue ferida e tentando se matar. Enquanto os soldados buscam violentar por meio de um estupro coletivo, retirando toda e qualquer noção de humanidade daquela mulher, descarregando o ódio e frustração por estar naquela guerra.

Frank Castle interfere na ação e a executa sem demonstrar qualquer sentimento. É apenas mais um inimigo que precisa ser eliminado. A mulher vietnamita de Garth

Ennis é mais um personagem anônimo que estabelece um diálogo com a obra de Kubrick, da qual tem uma personagem em situação semelhante, entretanto quem a executa é um personagem com o ideal imaginário semelhante a Stevie Goodwin.

Figura 08



Fonte: KUBRICK, 2017; ENNIS; ROBERTSON, 2016.

Alguns lampejos de humanidade são apresentados por Garth Ennis. Os diálogos mediados por Stevie, tanto com Frank quanto com o Angel os fazem lembrar que são muito mais que meros soldados ou números cravados em uma medalha de identificação.

Vale ressaltar que Ennis é breve nesses diálogos, como se quisesse estabelecer uma pausa ao leitor, ponderar o ponto de vista de cada personagem e depois recomeçar o ritmo frenético de guerra e matança. Um exemplo é o diálogo entre Castle e Stevie após a tentativa de estupro da vietnamita pelos soldados. Segundo Garth Ennis<sup>6</sup>,

(...) De volta a Valley Forge, Frank revela a Stevie que sabe que ele o viu. Apesar de ter dificuldade em se expressar em palavras, ele fala de sentir a necessidade de punir o homem e corrigir as coisas. Ele não sente a necessidade de ameaçar Stevie, de alguma forma os dois homens sabem que nada mais será dito, O verdadeiro pesadelo para Stevie é sua crença de que atirar na mulher era de alguma forma a idéia de Frank de ajudá-la. (p.97,2016, tradução nossa.)

<sup>6</sup>“It’s only later, back at Valley Forge, that Frank reveals he knew Stevie was watching. He finds it hard to put into words, but he talks of feeling a need to punish the man, and to set things right. He feels no need to threaten Stevie, somehow both men know that nothing more will be said. The real nightmare for Stevie is his belief that shooting the woman was somehow Frank’s idea of helping her out.”

Um diálogo que estimula o imaginário e reforça a tese de que o Justiceiro nasce daquela Guerra é o que ele trava com uma voz, que o letrista reforça colocando as letras em branco sob um fundo preto. O diálogo se assemelha a um demônio que procura barganhar com Frank Castle acerca da sua manutenção enquanto guerreiro dentro de uma guerra eterna.

O primeiro diálogo entre Frank e a voz se dá quando um militar condecorado vai visitar a base da qual Frank Castle é um dos responsáveis e ameaça fechar a base por desordem organizacional. Frank que teria sido destacado a realizar uma turnê com o militar o coloca de frente a um campo a céu aberto, tornando-se um alvo para os vietcongues e que resulta em sua morte. Aqui é o primeiro indício que Frank não quer o fim da guerra e fará de tudo para se manter como um soldado, até mesmo seguir uma voz que parece ser um demônio.

Esse recurso que Garth Ennis utiliza em *The Punisher: Born* é comum no nosso cotidiano, uma vez que a sociedade ocidental vive em configuração social forjada pelo Cristianismo agregado a sincretismos religiosos. Ennis se apropria de personagens psicóticos que alegam ter ouvido vozes para realizar um crime ou um atentado e direcionar isso não somente para um estado de loucura, mas um estado de possessão demoníaca. Ennis introduz esse elemento novo na fábula do Justiceiro e o aproxima do imaginário social de que há pessoas boas, más e até mesmo santificadas e demonizadas.

Esse diálogo vai se intensificando ao longo da trama e chega ao clímax na parte final da trama com Frank aceitando a barganha e ao encontrar sua família a voz deixando claro que ele irá cobrar o acordo que Frank fez e que o ajudou a liquidar um pelotão de vietcongues sozinho, uma vez que seu exército estava totalmente liquidado.

Nesse momento os personagens da trama também conhecem o seu final.

Angel, em um dos poucos momentos de lucidez confirma seu pessimismo frente a um realismo de morte e carnificina e Stevie Goodwin nos apresenta uma questão norteadora em relação ao herói norte americano oriundo dos comics.

Partindo do pressuposto que ele, para Garth Ennis, representa esse ideal, Stevie foi um personagem alienado ao longo da história. Era um personagem que julgava e aconselhava os outros mas que não tinha noção do que estava realmente acontecendo naquela guerra e de seu inevitável destino.



Sua alienação era tamanha que ele era capaz de escrever um destino imaginário num diário enquanto a companhia emboscou os vietcongues. Apesar de conviver com todas as mazelas da raça humana contida na guerra, mantinha um discurso cristão normativo e até mesmo no momento de sua morte ele é poupado da realidade, ao morrer alucinado e imaginando um final idealizado, após um ataque de Napalm.

Assim como Stevie Goodwin, Capitão América é um personagem que aparenta ter saído ileso dos traumas da guerra, a ponto de muitas das suas aventuras sequer ter relação com o tema. A alienação de Capitão América é de outros heróis com o mesmo imaginário social não vivenciaram a mesma guerra de Castle, que para o Justiceiro, ainda não terminou.

### **Considerações finais.**

Gerry Conway criou um personagem com uma premissa que o humaniza perante o imaginário social. Realizar justiça com as próprias mãos após perder um ente querido de maneira brutal é algo compreendido, absorvido pelo nosso cotidiano e retratada pela mídia.

Figura 09



Fonte: ENNIS; ROBERTSON, 2016.



A justiça pelas próprias mãos é exposta para sociedade por diversos veios. Há pessoas que criam caminhadas, organizações sem fins lucrativos, sites que buscam elementos judiciais que ajudam a investigação policial. Há casos que a sociedade considera justiça, mas que são opostos às ações citadas acima, como pessoas que criam milícias, linchamentos e ações terroristas do ponto de vista social, que são justificadas por seus algozes como justiça pelas próprias mãos.

Justiceiro de Gerry Conway parte do homem que quer se vingar da morte de sua família, mas essa motivação não explica a guerra declarada do personagem em relação ao crime. A sua vingança pessoal se transformou em uma guerra sem fim e Justiceiro percorre os limites do diálogo entre o que é justiça e terrorismo em suas histórias, o que faz com que a origem de Conway não provoque no público contemporâneo a relação de afeto que Conway obteve com os leitores oriundos da revista do Homem Aranha. Era preciso aprofundar as marcas de sentido na criação do personagem e que justifique a ode a guerra que Justiceiro alimenta em sua trajetória.

Garth Ennis realiza a estrutura comunicacional que o leitor contemporâneo precisa para considerar Justiceiro um personagem coerente, mesmo que para isso ele o tenha desumanizado a ponto de transformá-lo numa máquina de guerra. O autor não busca soluções simples para tal construção, provocando discussões acerca do ideal americano na construção de seus heróis. Ennis apresenta a alienação cultural que significa um personagem como Stevie Goodwin e os horrores que um ser humano pode sofrer em uma guerra.

A origem de Conway é complementada por Ennis, colocando como base de conflito formador do Justiceiro a Guerra do Vietnã. De todos os embates americanos este é considerado o primeiro que o país acabou derrotado e o que a cultura norte americana fez personagens distorcidos pela guerra. Se na segunda guerra os personagens eram em sua grande parte alienados e propagandistas Garth Ennis aproxima Justiceiro de terroristas, genocidas e pessoas que em nome de guerras pessoais distorcem o conceito social de justiça, transformando assim num personagem contemporâneo e controverso, o que faz com que o mesmo obtenha audiência, popularidade e acima de tudo, permanência midiática.

## Referências

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CIMENT, Michel. **Conversas com Kubrick**. São Paulo: Cosac Naif. 2013
- COOGAN, Peter. **Superhero: the secret origin of a genre**. Austin: Monkebrain, 2006.
- ENNIS Garth; ROBERTSON, Darick. **The punisher: born**. New York: Marvel Worldwide, Inc. 2016
- COOKE, Darwyn. **DC - a nova fronteira**. São Paulo: Panini Comics. 2006
- KIRBY, Jack. **Captain America comics (1941) # 01**. New York: Marvel Unlimeted. Disponível em: [http://marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1)  
Acesso: 23/12/2016
- KUBRICK, Stanley. **Stanley Kubrick sobre nascido para matar**. In: CIMENT, Michel. **Conversas com Kubrick**. São Paulo: Cosac Naif. 2013
- \_\_\_\_\_. **Nascido para Matar**. New York: Warner Bros. Entertainment Inc. 1987
- HERR, Michael. **Entrevista com Michael Herr**. In: CIMENT, Michel. **Conversas com Kubrick**. São Paulo: Cosac Naif. 2013
- MILLER, Frank; MAZZUCHELLI. **Demolidor: a queda de murdock**. São Paulo: Salvat, 2015.
- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- PINHEIRO, Victor Souza. **Mito desmascarado: o super- herói americano em ex-machina**. João Pessoa, 2016. 161p. Dissertação (mestrado em Comunicação) - Programa de Pós graduação em Comunicação - PPGC, Universidade Federal da Paraíba, 2016.